1 安全に使用するために

はじめに

2 海腹川背とは？

3 キャラクター

4 タイトルメニューとセーブ

遊びかた

5 ゲームの進めかた

6 画面の見かた

7 操作方法

8 特殊能力

9 メインモード

10 シーケンシャルチャレンジ

11 ポーズメニュー

メインメニュー

12 お手本プレイ

13 プロファイル

15 ギャラリー

16 ランキング

17 セッティング

18 タイトルにもどる

その他

19 おさかなさんたち

困ったときは

20 お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびは『さよなら 海腹川背』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この取扱説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

⚠ 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの⚠を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

ゲームカードに関するご注意

ゲームカードをご利用の場合、以下の点に注意してください。

⚠ 警告

●ゲームカードを小さいお子様の手の届く場所に置かないでください。誤って飲み込む可能性があります。

使用上のおねがい

●直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
●プレイ中にゲームカードを抜き差ししないでください。
●ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
●衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでく

ください。
●端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
●分解や改造をしないでください。
●シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。
●ゲームカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

通信機能のご利用に関するご注意

このソフトはインターネット通信でランキングを楽しむことができます。ご利用に関して、以下の点にご注意してください。

●通信機能を利用すると、あなたの入力したプレイヤー名が多くの人の目に触れる可能性があります。他人の権利を侵害するプレイヤー名、自分や他人のプライベートな情報や他人に不快な思いをさせるようなプレイヤー名は送信しないでください。

本ソフトは、Nintendo Network対応ソフトです。
このソフトでは、インターネットに接続して、クリアタイムを競うランキングを閲覧することができます。くわしくは（→16）をご覧下さい。

Nintendo Networkについて

Nintendo Networkは、インターネットを通じてさまざまな遊びやコンテンツなどが楽しめる、任天堂のネットワークサービスの総称です。世界中の人と一緒にゲームを楽しんだり、有料ソフトやコンテンツをダウンロードしたり、映像やメッセージなどを受け取ったり、いろんなネットワークサービスが楽しめます。

インターネットに関するご注意

●ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対処を行う場合があります。

●ゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。詳しくは、任天堂のホームページをご覧ください。

●インターネットに接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。あらかじめご了承ください。

●本体の「保護者による使用制限」を設定すると、ランキングの閲覧を制限することができます。

※「保護者による使用制限」の設定方法は、

本体の取扱説明書をお読みください。

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

© 2013 Agatsuma Entertainment Co.,ltd.
© モーションバンク/スタジオ最前線

ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

意匠登録 第1259804号、第1260043号

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントまたは同社のフォントを改変したフォントを使用しています。

CTR-P-AUFJ-JPN-00

2 海腹川背とは？

「海腹川背（うみはらかわせ）」というのは、このゲームに登場する女の子の名前（姓が海腹、名は川背）で、あなたが操作するキャラクターのことです。海腹川背さんは、なぜかおさかなたちに邪魔をされながら、道なき道を進んでいきます。
頼りになるのは、先にルアー（釣りに使う疑似餌）がついたゴムの様に伸び縮みする特殊なロープだけです！でもこのロープは、とってもべんりなアイテムです。おさかなたちに投げつけて捕まえるのはもちろん、壁を登り、裂け目を飛び越したりするのにとても役立ちます。海腹川背さんが険しいフィールドを安全に進むことができるよう、あなたもこのロープを自由自在に使いこなせるようになってください。

「海腹川背」の本来の意味は、「海の魚は腹に、川の魚は背に脂がのっている」という板前用語です。このゲームにはタイトル通りに海や川の脂がのったおさかなたちが、敵キャラクターとしてたくさん登場します。プレイに余裕が出て来たら、日本の風土になじみ深い魚介類たちのことも鑑賞してやってください。

3 キャラクター

海腹川背 20歳

シリーズ通しての主人公（通称：川背さん）本作では20歳になり、少しだけ大人になった。流しの板前をしながら日本全国を放浪している。

川背ちゃん 9歳

小学校時代の川背さん。引っ越しが多かった為、同年代の友達との思い出は少ないが、江美子ちゃんと川でおぼれたことはよく憶えている。

➡江美子ちゃん 9歳
小学校時代の川背さんこと”川背ちゃん”のお友達。ノルウェーから漁業を学びにきた父親と山陰の港町出身の母親の間に生まれた女の子。

⬅横山埜鼓(のこ) 18歳
迷彩柄リュックの女子高生。その正体は、未来からやってきた時空警察の潜入調査員で、川背さんの子孫にあたる。

4 タイトルメニューとセーブ

ゲームを起動すると、タイトル画面が表示されます。START を押すとデータ管理画面が表示されます

はじめから

初めてプレイするときは「はじめから」と表示されたデータを選択します。プレイヤー名（ランキングで使用）を登録し、ゲームを始めます。
※データは3つまで作成できます。

つづきから

前回の続きから始めます。再開したいプレイヤー名が表示されたデータを選択してください。

メニュー

メニューからリプレイ・セッティング・データの削除を行うことができます。

START または「メニュー」にタッチすることでメニュー画面が表示されます。

●リプレイ
リプレイデータ（→14）を再生します
●セッティング
プレイ環境の設定を行います（→17）
●データの削除
選択したデータを消去します。

セーブについて

セッティングを変更した後やフィールドクリア時に自動的にセーブされます。

●むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
●セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

5 ゲームの進めかた

ルアーがついたゴムの様に伸び縮みする特殊なロープを駆使してフィールドを進み、フィールド内にあるドアに入れば（ドアの前で✜）フィールドクリアとなります

壁や床にルアーを引っかけ

▼

ロープを駆使して障害物などを避け

▼

ドアに入るとフィールドクリア！

ミスについて

おさかなやトラップに触ったり、画面外に落ちたり、動く床につぶされるとミスとなります。

フィールドの構成

ドアは各フィールドに１つとは限りません。ドアが複数あるフィールドでは入るドアによって次に進むフィールドが替わります。フィールド数は全50フィールドあり、通常10～20フィールド程度クリアすればエンディングとなります。各ルートの最終フィールドにはボスキャラが出現します。

6 画面の見かた

フィールド画面

❶現在の時刻

❷リュック

ピンクのリュックは、そのフィールドで取得したことのないリュック、ブルーのリュックは、既に取得したことのあるリュックです。集めるとなにかいいことがあるかも。

❸残りリュック数

キャラクターの残り人数。シーケンシャルチャレンジ（→10）で表示されます。

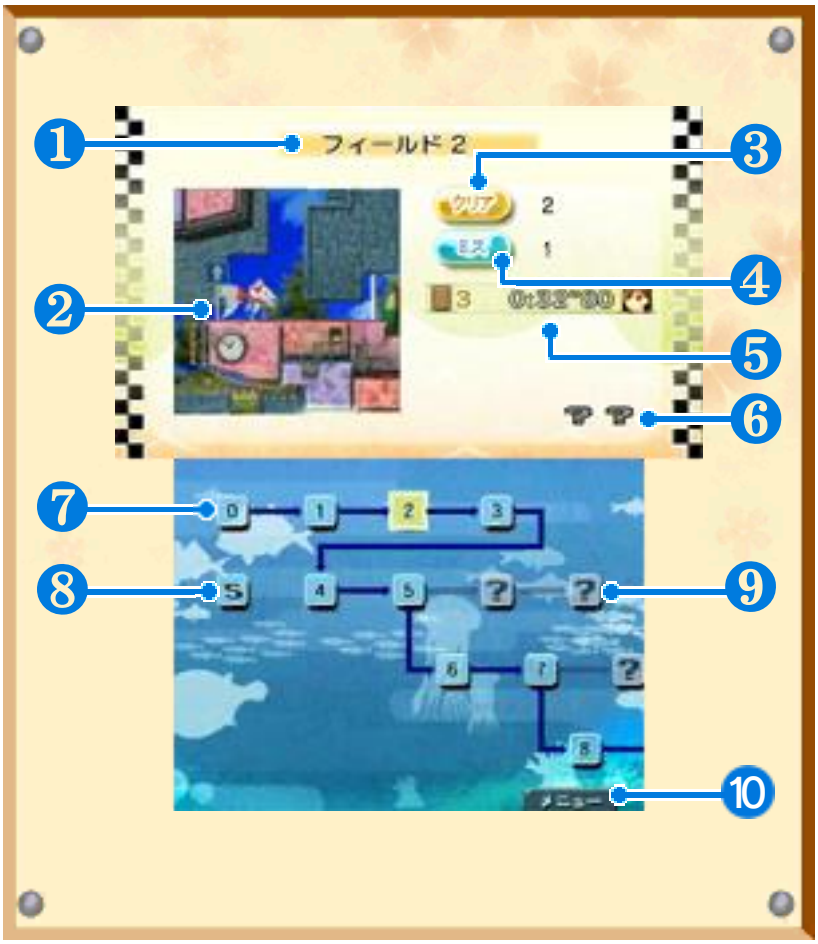
❹プレイタイム

❺ドア

ここにたどり着けばフィールドクリアとなります。

❻現在のフィールド番号

フィールド選択画面



❶選択中のフィールド番号

❷フィールドイメージ

❸クリアした回数

❹ミスをした回数

❺最速クリアタイム

❻隠しリュック

リュックを見つけると？マークがリュックマークになります。

❼フィールド

❽シーケンシャルチャレンジ

⑨未到達フィールド

⑩メニュー表示

左右への移動	
しゃがむ	
ジャンプ	
ルアーを投げる／ ルアーを固定する	・ ／ Ⓨ・Ⓡを押し続ける
モーションストップ	
ドアに入る	ドアの前で✚
はしごをおりる	はしごに掴まりながら✚
はしごをのぼる	はしごの前で✚
よじ登り	角にぶらさがり中に✚
ロープを伸ばす	ロープでぶらさがり中に✚
ロープを縮める	ロープでぶらさがり中に✚
振り子運動	ロープでぶらさがり中✚
ポーズメニュー	START

※操作方法は標準設定です。セッティング（→17）でボタン操作の配置変更を行うことができます。

タッチスクリーンの操作

下画面のフィールド一覧は「スライド」、メニュー選択は「タッチ」で操作する事が出来ます

各キャラクターには共通機能である「モーションストップ」や使用するキャラクターによって特殊能力を使うことができます。

モーションストップ

モーションストップはLボタンを押すことで一時的にゲームの時間を止めることができます。

時間が止まっている間に入力方向を確認できるため、狙った方向にルアーを投げることができます。

リスタート

江美子ちゃん、川背ちゃんはミスをしても復活ポイントからやり直すことができます。復活ポイントを通過したときに、「！」アイコンが表示され、その場所から１度だけ復活することができま

す。複数の復活ポイントがあるフィールドも存在します。

スロー

横山埜鼓はモーションストップ中にゆっくりと動くことができます。

ジャンプの踏み切りやトランポリンなどタイミングを合わせやすくなります。

アドバイス

先に進むことが難しい場合はキャラクターを変更してみることをおすすめします。

9 メインモード

好きなフィールドを選んで自由にプレイ出来るモードです。同じフィールドの練習やタイムアタックに最適です。

フィールドをクリア、もしくはミスをすると記録が保存されフィールド選択画面に戻ります。

フィールドのアンロック

各フィールドを初めてクリアすると、新たなフィールドがアンロックされます。

ルートの分岐

複数のドアがあるフィールドでは到達したドアによってルートが分岐します

フィールド選択

フィールド選択

フィールドを選択するには✚や◎のほか、タッチスクリーンで操作できます。

シーケンシャルチャレンジ

Sマークを選ぶとシーケンシャルチャレンジ（→10）をプレイできます

メニュー（→12〜17）

START や「メニュー」をタッチすると、メニューアイコンが表示され、各種機能を実行できます。

10 シーケンシャルチャレンジ

フィールド0からスタートして、いずれかのエンディングに到達するか、ゲームオーバーになるまでフィールドを連続してプレイすることができます。

シーケンシャルチャレンジに挑むには？

メインモードでいずれかのエンディングに到達することでアンロックされます。

ミスとゲームオーバー

ゲームはリュックを３つ所持したところからスタートします。ミスをすると残リュッ

クが１つ減り、残リュックがない状態でミスをするとゲームオーバーとなります。

フィールドクリア画面

❶フィールドのクリアタイム

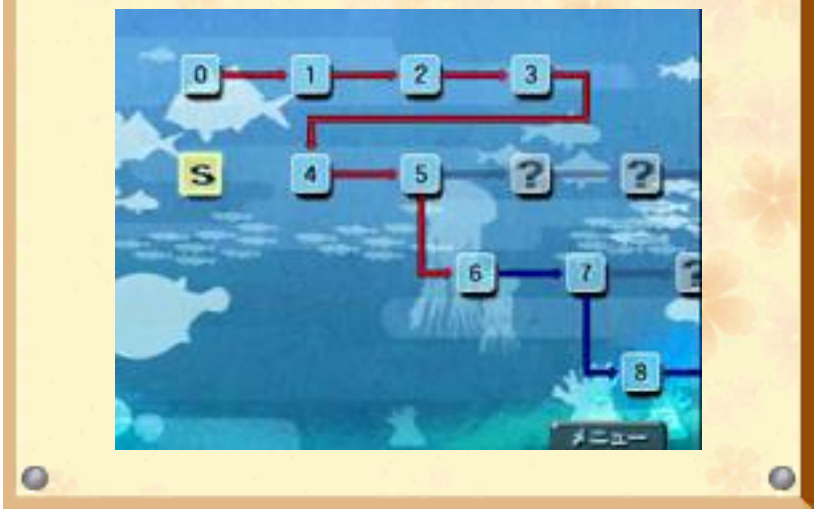
❷合計タイム

シーケンシャルチャレンジ開始から経過した時間です。

❸取得リュック

フィールドで取得したリュックは、フィールドクリア時に残リュック数に加算されます。

ルートとランキング



シーケンシャルチャレンジでクリアしたルートは赤い矢印で表示され、規定時間内にエンディングに到達できれば合計クリアタ

イムのランキング登録ができます。

11 ポーズメニュー

ゲームプレイ中に START または「メニュー」タブをタッチするとゲームを一時停止しポーズメニューが表示されます。

●フィールド接続図

フィールドの繋がりを確認できます。✣または下画面を左右にスライドすると接続図がスクロールします。

●セッティング

プレイ環境の設定を行います（→17）

●中断

ゲームを中断し、フィールド選択画面に戻ります。

●リトライ

フィールドを変えずに最初からやり直します。※シーケンシャルチャレンジでは表示されません。

12 お手本プレイ

序盤のフィールドの攻略プレイを見ることができます。見たいフィールド番号にカーソルを合わせ、メニューからお手本プレイを選んでください。

お手本プレイはフィールド0～10まで見ることができます。

13 プロファイル

プレイヤー情報の閲覧、キャラクターとプレイヤー名の変更を行います。

●クリアフィールド数
クリアしたフィールドの数
●到達エンド数
到達したエンディングの数
●クリアドア数
クリアしたドアの数
●取得リュック数
フィールドで拾ったリュックの数
●開始日時
初めてゲームをプレイした日時
●更新日時
最新のセーブが行われた日時
●プレイ時間
総プレイ時間

キャラクターの変更

プレイヤーキャラクターの変更ができます。Ⓛ・Ⓡボタンでキャラクターが切り替わります。

プレイヤー名の変更

START ボタンを押すとプレイヤー名の編集ができます。

14 リプレイ

自分がプレイした時のデータをセーブしておき、いつでもリプレイして見ることができます。リプレイのデータはフィールド単位で保存されます。セーブデータの最大保存数はプレイの内容によって変わります。

リプレイデータ

セーブされたリプレイデータの再生・リネーム・削除を行います。✜でリプレイデータを選びⒶで決定します。

●再生
リプレイを開始します

●リネーム
リプレイデータ名を編集します

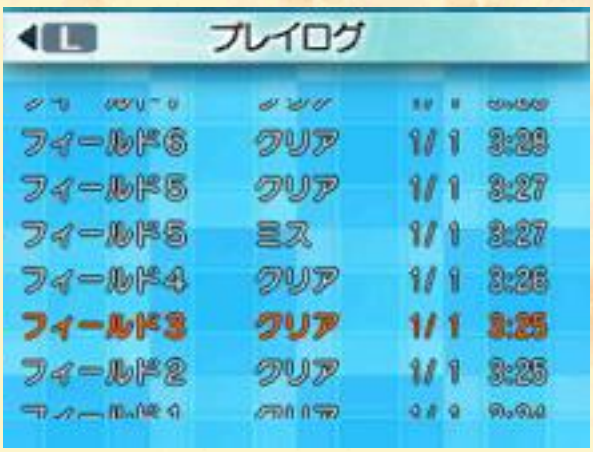
●削除
リプレイデータを削除します

リプレイ中のカメラ操作

	カメラアングル操作
	ズームダウン
	ズームアップ

プレイログ

ゲームを起動している間のプレイデータのセーブを行います。セーブしたいプレイデータを✜で選び、リプレイデータ名を決めてから保存します。

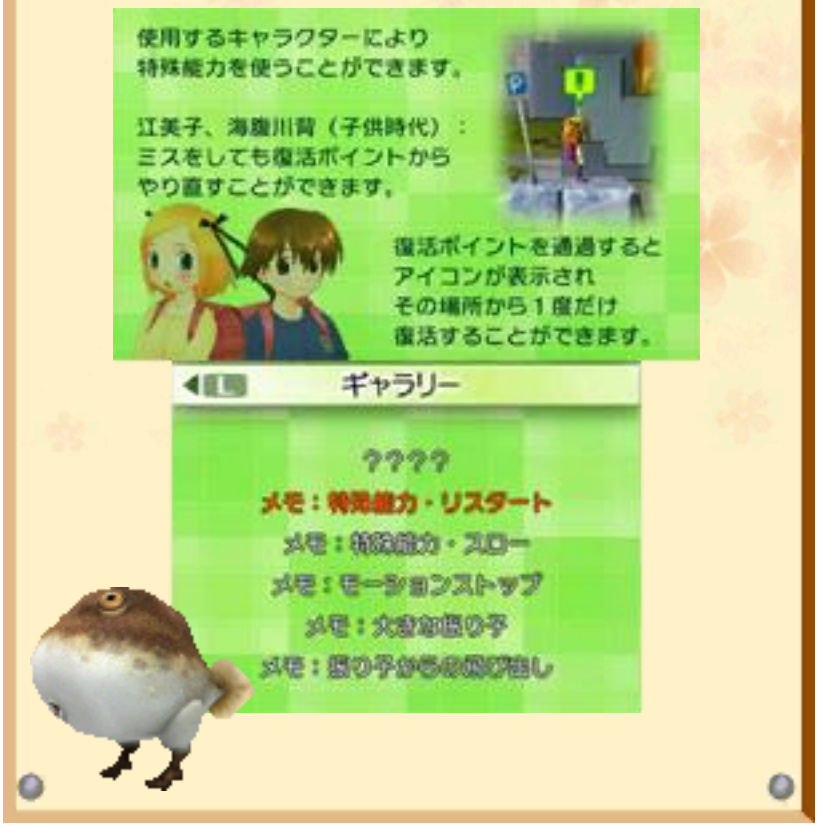


プレイログはゲームを終了するとリセットされます。リプレイデータを保存する前にリプレイデータの空きエリアを確認することをおすすめします。

15 ギャラリー

ゲームを進めて獲得したイラストやBGM閲覧・視聴することができます。

ギャラリー



ギャラリーでは獲得したイラストの閲覧と攻略メモを読むことができます。✣で選択しⒶで表示します。Ⓛを押すとジュークボックスに切り替わります

ジュークボックス

ジュークボックスでは獲得したBGMを聴くことができます。✣で選択しⒶで再生します。Ⓡを押すとギャラリーに切り替わります

16 ランキング

ランキング（インターネット通信）
インターネットに接続して、全国のプレイヤーのフィールドのクリアタイムを閲覧することができます。

※インターネット設定については、本体の取扱説明書をお読みください。

ランキングの閲覧・登録

閲覧したいフィールドにカーソルを合わせ、メニューからランキングを実行すると、ランキング情報の取得が始まり、同時に自己のクリアタイムをランキングに登録します。

ランキング画面

❶順位

プレイヤーの順位およびトップ２０まで表示されます。

❷プレイヤー名

❸使用キャラクター

セッティングで「江美子、埜鼓のクリア記録を許可」していない場合、川背さんのクリアタイムのみ表示されます。

❹クリアタイム

❺次フィールドのドア番号

複数のドアがあるフィールドでは、到達したドア毎にタイムが記録されます。Ⓛ・Ⓡでドア毎のランキングを切り替えることができます。

シーケンシャルチャレンジのランキング

フィールド選択にあるＥ（エンド）マークのランキングではシーケンシャルチャレンジの合計クリアタイムが表示されます。

17 セッティング

セッティングでは音量、表示情報、ボタン配置など各種設定を行えます。Ⓑで設定を保存して終了します。

音量

●BGM
✣で曲の音量を変更します
●ＳＥ
✣で効果音の音量を変更します

表示情報

●クリアタイム
経過時間
●フィールド番号
現在のフィールド番号

●現在の時刻

本体時計の時刻

●入力方向

✣ボタンの入力方向

●残りリュック数

キャラクターの残り人数

操作

●タイプ

標準、クラッシック、カスタムの3パターンを選べます。カスタムではボタン毎に機能を割り振ることができます

●スライドパッド操作

スライドパッドでキャラクター操作します

その他

●チュートリアルを表示

ゲーム中のチュートリアルを表示するかどうか選択します

●江美子、埜鼓のクリア記録を許可

江美子ちゃん、川背ちゃん、横山埜鼓を使ってクリアした記録をフィールド情報やランキングに表示するかどうか選択します。

18 タイトルにもどる

メニューから「タイトルにもどる」を選ぶことでゲームを終了します。

19 おさかなさんたち

あじ

さめ

きんぎょ

どじょう

てっぽううお

おたまじゃくし

かえる

かに

ハリセンボン

20 お問い合わせ先

『さよなら 海腹川背』
に関するお問い合わせ先

アガツマ・エンタテインメント
ユーザーサポート

電話番号：03-5833-7092
電話受付時間：13時～17時
（土・日・祝祭日を除く）

〒111-0053
東京都台東区浅草橋3-19-4
ピノチオビル２階

受付メールアドレス
support@agatsuma-games.jp

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。